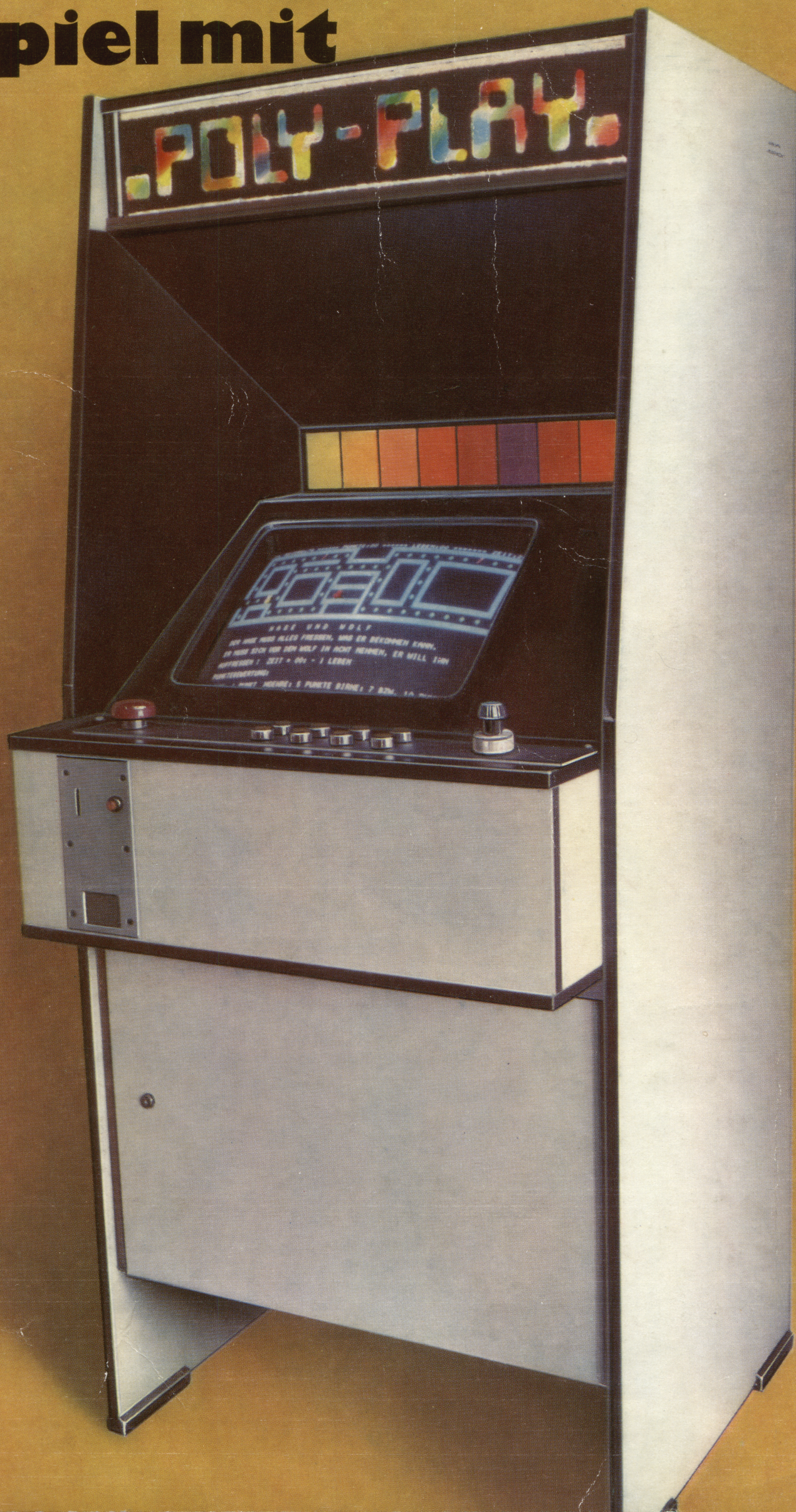
Spiel mit



Konzentration
Reaktion
Aktion

POLY-PLAY

Spielcomputer POLY-PLAY – Was kann er?

Unser Spielcomputer ist unbestechlich, weil er logisch „denkt". Im Spiel mit POLY-PLAY schärft und mißt man Geschicklichkeit, Reaktions- und Kombinationsvermögen. Den Spielverlauf verfolgen Sie auf einem Farbbildschirm.
Mit Spielhebel und Spielknopf gestaltet der Spieler das Geschehen auf dem Spielfeld. – POLY-PLAY reagiert prompt und intelligent. Die Punktzahl des Spielstandes wird ständig aktualisiert. Während der gesamten Spielzeit zeigt der Bildschirm die bisher erreichte Rekordquote an. Sieger ist, wer diese Quote übertrifft. Nach etwa 3 Minuten ist das Match zu Ende.

POLY-PLAY hat zu jeder Tageszeit Bestform!

Sind Sie trotzdem Sieger, wird Ihre Leistung auf dem Bildschirm gewürdigt; Ihr Ergebnis ist neue Rekordmarke.
Übrigens: Ihre spielerischen Anstrengungen begleitet POLY-PLAY mit klassischen Melodien.
Platzbedarf, Energieverbrauch, Wartung, Betreuung: POLY-PLAY ist in hohem Maße anspruchslos. Und auf einem Quadratmeter Stellfläche spielbereit!
Der elektrische Anschluß erfolgt in jeder stromführenden 220-Volt-Schukosteckdose. POLY-PLAY ist wartungsfrei, die Betreuung beschränkt sich auf morgendliches Ein- und abendliches Ausschalten sowie auf das Leeren der Geldkassette.

Für welche Spielstätten ist POLY-PLAY geeignet?

Da wir das Angebot an Spielprogrammen ständig erweitern, werden die unterschiedlichsten Alters- und Interessengruppen immer besser berücksichtigt.

Aufstellungsort ist überall dort, wo Interesse am geistreichen Spiel besteht!

Ob in Jugendklubs, Diskotheken, Sport- und Freizeitzentren, Kaufhäusern, Gaststätten, Hotels, Bahnhöfen ... – der besagte Quadratmeter fehlt eigentlich nirgends!
In den bisherigen Testorten bedurfte es keiner Werbung – POLY-PLAY war stets im Spiel.

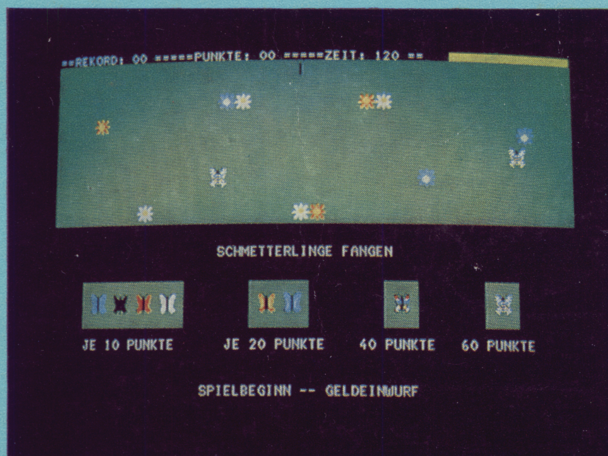
POLY-PLAY ist kein Spielautomat traditioneller Konzeption,

der auf ein einziges Spiel beschränkt ist. POLY-PLAY verkörpert Know how von heute. Er kann mit 8 Spielprogrammen gleichzeitig ausgerüstet werden.
Das gewünschte Programm wählen Sie per Knopfdruck.
Natürlich können Sie Programme gegen Neuerscheinungen austauschen.

Technische Daten:

Netzspannung	220 V~	Grundfläche	70 cm × 74 cm
Leistungsaufnahme	250 VA	Höhe	170 cm
Umgebungstemperatur	15 ... 35°C	Masse	105 kg

Die Programme kurz vorgestellt:



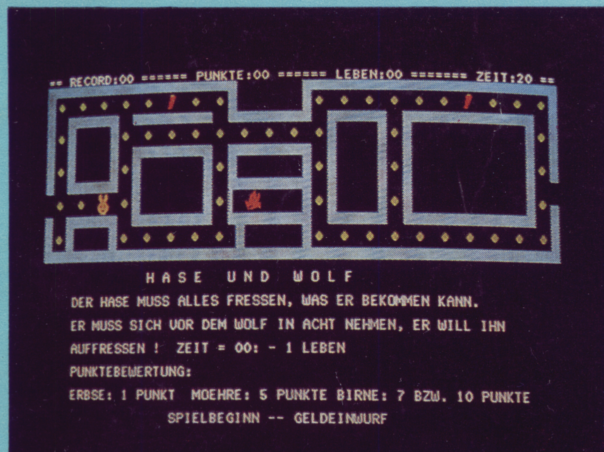
SCHMETTERLINGSFANG

Über einer Blumenwiese gaukeln Schmetterlinge ziellos umher. Ein lustig-verschmitzter Maulwurf stellt ihnen mit dem Schmetterlingsnetze nach.
Mit dem Spielhebel bewegt der Spieler den Maulwurf in die Nähe eines „Gauklers". Druck auf den Spielknopf – blitzschnell fällt das Netz; der Schmetterling ist gefangen – oder nicht!
Der Maulwurf kann wählen zwischen drei Arten von Faltern, unterschiedlich in Farbe und Wert. Die Trophäen erscheinen am unteren Rand des Bildschirms. Spielzeit 3 Minuten.

HIRSCHJAGD

Ein stark gelichteter Wald. Zwischen Bäumen taucht ein kapitaler Hirsch auf, der von einem Jäger mit schußbereitem Gewehr verfolgt wird. Mit dem Spielhebel dirigieren Sie den Jäger an jede beliebige Stelle im Wald. Der Druck auf den Spielknopf löst den Schuß aus.
Unser Hirsch hat aber einige Chancen nach Programm, damit er nicht so schnell erlegt wird; der Jäger kann natürlich nicht durch Bäume schießen, er muß um sie herumlaufen. Seine Geschosse „fliegen" nur horizontal, die Schußweite ist begrenzt.
10 Patronen hat der Jägersmann. Trifft er, gibt ihm der Computer eine neue. Der Computer entzieht ihm eine Patrone, wenn er 13 Sekunden keinen Schuß abgibt. Ist die letzte Patrone verschossen, ist auch das Spiel aus. Die Anzahl der Treffer entscheidet.



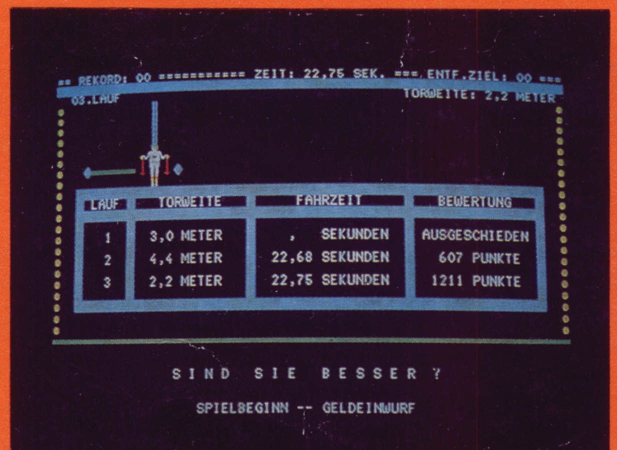


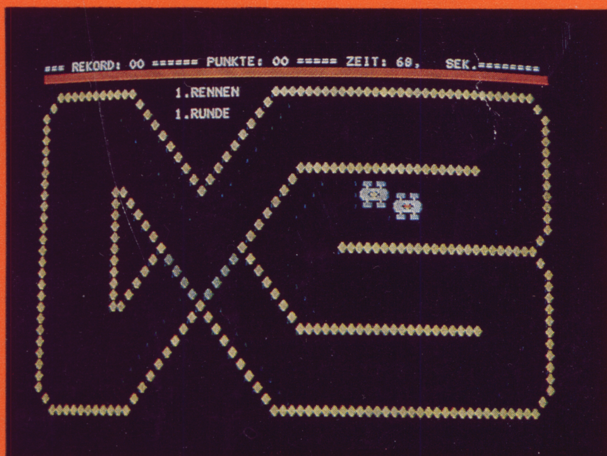
HASE UND WOLF

In einem Labyrinth steht saftiges Gemüse; ein Hase tut sich daran gütlich. Jedoch ein Wolf hat Meister Lampe erspäht. Dieser Wolf vermag den Hasen stets auf dem kürzesten Wege zu fangen.
Der Hase läßt neben seiner Mahlzeit Isegrim nie aus den Augen. Das Leben des Hasen hängt ab von der Umsicht und Geschicklichkeit des Spielers, der ihn lenkt.
Maximal 20 Sekunden hat der Hase Zeit, Obst und Gemüse aufzufressen. Überlebt er diese Spanne, hat aber noch nicht alles gefressen, wird er wegen Erschöpfung aus dem Rennen genommen. Das Spiel wird dann mit dem nächsten Hasen (insgesamt drei) fortgesetzt. Ein neuer Hase kommt auch ins Spiel, wenn der Vorgänger vom Wolf gefangen wurde.
Hat der Hase innerhalb des Zeitlimits aber alles abgefressen, bleibt er im Spiel und das Programm beginnt neu. Ihm stehen jedoch nun zwei Wölfe gegenüber. Nur mit viel List kann Meister Lampe noch entkommen. Gelingt ihm das Kunststück, nochmals alles abzufressen, hat er sich gegenüber drei Wölfen zu behaupten ..., und viele Wölfe sind bekanntlich des Hasen Tod.

SLALOMLAUF

Ein Slalomläufer will einen Slalomhang mit Toren in kürzester Zeit bewältigen. Mit dem Spielhebel beeinflußt man den Slalomläufer, daß er möglichst elegante Schwünge ausführt. Dadurch verlangsamt er etwas die Fahrt, und der Lauf wird überschaubarer.
Der Lauf endet, wenn das Ziel erreicht ist, aber auch dann, wenn ein Tor ausgelassen oder die Begrenzungslinie überfahren wird.
Beim nächsten Lauf berücksichtigt der Computer den Leistungsstand des Wettkämpfers: er verengt die Tore, wenn das Ziel erreicht worden ist, oder er erweitert sie, falls der Läufer vorzeitig aufgegeben hat.
Aus Laufzeit und Torbreite errechnet der Computer exakt das Gesamtergebnis. Insgesamt sechsmal darf der Läufer starten, er tut es in rascher Folge ohne Pausen.



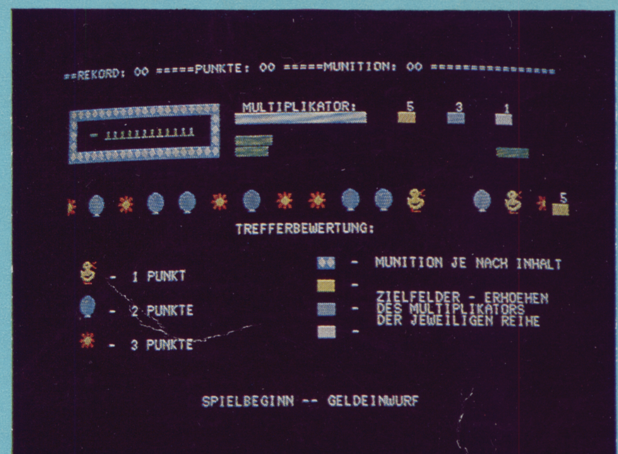


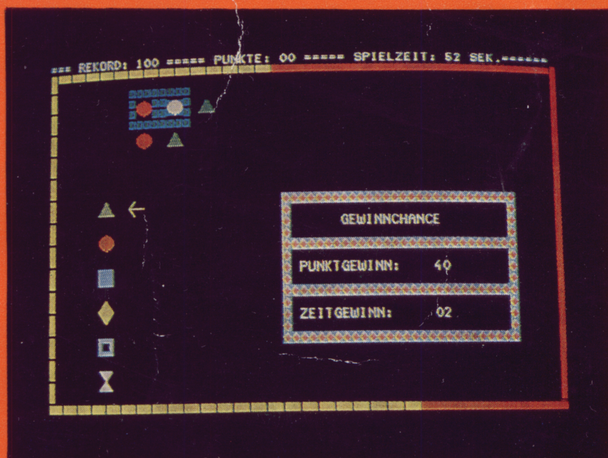
AUTORENNEN

Zwei Rennwagen auf einem Rennkurs: Der Spieler steuert das rote, der Computer das gelbe. Drücken des Spielknopfes erhöht die Geschwindigkeit, Loslassen verringert sie.
Der „Fahrer" hat die Aufgabe, das rote Rennauto auf einer Ideallinie der Rennpiste zu steuern. Er muß mit optimaler Geschwindigkeit fehlerfrei durchs Ziel kommen. Gefahren werden 2 Rennen mit je 4 Runden. Unser Computer errechnet die erreichten Punkte aus dem Fahrverhalten und der mit Radar ermittelten Geschwindigkeit. Bisheriges Rekordergebnis und Punktzahl sind wie immer ablesbar.

SCHIESSBUDE

Unsere Schießbude ist keine „gewöhnliche" Jahrmarktsbude, sondern etwas Besonderes: Dem Spieler erscheinen bunte, bewegte Objekte. Mit dem Spielhebel dirigiert er das Gewehr, mit dem Spielknopf löst er den Schuß aus und sammelt so die Punkte.
Enten, Luftballons und Blumen wandern regellos in drei Reihen über den Bildschirm. In jeder Reihe werden die getroffenen Objekte unterschiedlich bewertet.
Oben rechts sind Felder, trifft man sie, so multipliziert der Computer ab sofort alle weiteren Treffer. Oben links wird sporadisch Munition angeboten. Trifft man das Feld im richtigen Moment, so erhöht man den Vorrat, der immer am unterem Rand angezeigt wird.
Verfänglich können die in der untersten Reihe fliegenden Enten werden. Hin und wieder löst sich eine aus der Reihe und fliegt in Richtung „Munitionsdepot". Verfehlt man sie, so vernichtet sie „auftragsgemäß" 8 Patronen.
Zu Ende ist das Spiel erst, wenn Sie in der Hitze des Jagdfiebers verpaßt haben, rechtzeitig Munition nachzufassen.





KLINGENDE SYMBOLE

Am oberen Spielfeldrand eine Folge von Symbolen: Jedem Symbol ist ein spezieller Ton zugeordnet. Nach kurzer Reaktionszeit erlischt die Symbolfolge, Fragezeichen erscheinen.
Der Spieler muß nun mittels Spielhebel und Spielknopf die erloschene Symbolfolge reproduzieren.
Spielt er richtig, erzielt er Punkt- und Zeitgewinn. Der Computer hilft ihm dabei: bewegt man den Spielhebel nach rechts, wiederholt sich die Tonfolge. Bewegt man den Spielhebel nach links, ertönt der Klang des Symbols, auf das der grüne Pfeil gerade zeigt. Von Spiel zu Spiel erhöht sich die Symbolanzahl und damit der Schwierigkeitsgrad, was unterschiedlichen Punkt- und Zeitgewinn bedeutet. Die Punktsumme wird angezeigt; das Spiel dauert – ohne berücksichtigte Zeitgewinne – 90 Sekunden.

Manufacturer:

VEB KOMBINAT POLYTECHNIK UND PRÄZISIONSGERÄTE KARL-MARX-STADT

Stammbetrieb

VEB POLYTECHNIK KARL-MARX-STADT



Melanchthonstraße 4/8 · PSF 93
Karl-Marx-Stadt
9023
German Democratic Republic

Exporter:

HEIM-ELECTRIC
EXPORT-IMPORT
Volkseigener Außenhandelsbetrieb
der Deutschen Demokratischen Republik
RFT-Unterhaltungselektronik Export-Import

Alexanderplatz 6
Berlin
1020
German Democratic Republic

III/18/135 Ag 26/166/86

D-0886-02 900